

UTILIZAÇÃO DE PLATAFORMA DIGITAL PARA CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS NAS AULAS DE INGLÊS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Vânia Cristina Marcon da Rocha Lusa ¹

Orientador Jonas Mussói Garcia ²

RESUMO: Dominar a língua inglesa em um mundo globalizado e tecnológico é uma necessidade. As tecnologias para a educação estão cada vez mais presentes em sala de aula e podem auxiliar muito nesse processo. A partir de uma pesquisa exploratória, buscou-se uma plataforma digital de criação de jogos educativos que pudesse ser utilizada em sala de aula no ensino fundamental II como ferramenta de motivação, revisão e aprendizagem para o ensino de inglês. A plataforma encontrada foi Quizlet.com, um aplicativo que transforma listas de estudos elaboradas pelo professor em exercícios e jogos. Após a utilização da plataforma, foram analisadas as habilidades desenvolvidas e as formas como elas são trabalhadas dentro da ferramenta. Foram apontados os pontos positivos, as fragilidades dessa, bem como a participação dos alunos nesse processo. Pôde-se observar um interesse nos alunos tanto na aprendizagem quanto nos jogos desenvolvidos pela plataforma e que o aplicativo pode auxiliar e motivar os alunos na aprendizagem do inglês.

PALAVRAS-CHAVE: Inglês. Tecnologia. Jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO

Dominar uma segunda língua, além de desenvolver várias habilidades

¹ Formada em Letras Trilíngue. Pós Graduação em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa, lusa2@conection.com.br

² Especialista em Segurança da Informação, jonas.mussoi@ifsc.edu.br

cognitivas, facilita a comunicação em situações diversas. Porém, dominar a língua Inglesa, vai muito além. O inglês é a língua internacional dos negócios, a linguagem da tecnologia e o idioma de inúmeras e importantes publicações acadêmicas. Mas, a aprendizagem de uma segunda língua em ambiente escolar, muitas vezes, torna-se um grande desafio. Na escola, aprender uma segunda língua exige dedicação e muito exercício. A aquisição de vocabulário é imprescindível, bem como a internalização da gramática. Por outro lado, a utilização de tecnologias por parte dos alunos já faz parte de seu dia-a-dia. Unir tecnologia ao ensino do inglês pode ser de grande auxílio para os alunos. O jogo em plataforma digital é uma ferramenta que geralmente interessa aos alunos, podendo ser útil para a aprendizagem de vocabulário bem como para treinar estruturas gramaticais. Além disso, a utilização de plataformas digitais como recurso didático de revisão, fixação e avaliação, poupa recursos materiais (papel e xerox) pois pode ser utilizada várias vezes por vários alunos. Os jogos podem servir de feedback ao aprendizado para o aluno, sem a necessidade de correção individual por parte do professor. Porém, como professora de inglês, observa-se a dificuldade em encontrar plataformas digitais em formatos de jogos que se adaptem ao conhecimento lexical do aluno e aos conteúdos apresentados nos livros didáticos adotados nas escolas.

Assim, como podemos criar material didático em plataformas digitais no formato de jogos para alunos de inglês?

Este trabalho tem como objetivo apresentar uma plataforma de criação de jogos educativos para ser utilizada nas aulas de inglês.

Primeiramente buscou-se conhecer, selecionar e entender o funcionamento de algumas plataformas de criação de jogos educativos viáveis para a utilização nas aulas de inglês. Uma plataforma foi escolhida a partir de uma seleção, observando-se layout, facilidade na utilização e diversidade de recursos para desenvolver algumas habilidades de comunicação em Língua Inglesa.

Depois, buscou-se apresentar os principais recursos e funcionalidades dessa plataforma com a sugestão de algumas atividades aos professores de inglês. Através de um tutorial buscou-se descrever passo a passo possíveis maneiras de utilização dessa plataforma.

Através de pesquisa bibliográfica sobre o uso de tecnologias em sala de aula e a aprendizagem de inglês, buscou-se uma referência teórica para o tema. Para apresentar a plataforma digital de criação de jogos, foi realizada uma pesquisa exploratória direta, demonstrando as possibilidades de utilização nas aulas de inglês. Através de uma pesquisa-ação a plataforma foi explorada e depois testada com os alunos para a obtenção de dados que pudessem responder ao problema.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Utilização de Tecnologias em Sala de Aula

É quase impossível imaginar a educação hoje em dia sem a utilização de recursos tecnológicos, seja para pesquisa, escrita de textos ou exercícios de revisão em diversos formatos.

A informática pode servir como apoio e revisão de conteúdos estudados em sala, estimulando a autonomia, a curiosidade e a concentração dos alunos (TAJRA, 2012).

A visão do professor como pessoa que ensina e do aluno como mero aprendiz em uma relação de poder já está ultrapassado. O aluno hoje em dia pode assumir o papel de buscar o conhecimento através de outros meios que não sejam o professor e fazer uma interação comunicativa com o grupo do que foi aprendido. (Almeida Filho, 1998).

Segundo Costas (2018, p.9) “Escolas interessantes são as que sabem gerenciar a aprendizagem criativa, autônoma, colaborativa em todos os espaços, dentro e fora da escola, envolvendo alunos, famílias e comunidade”. Nesse aspecto, ele cita inúmeras possibilidades de utilização das tecnologias a favor da aprendizagem, onde o aluno busca o conhecimento, procurando vencer desafios no seu ritmo.

Sendo assim, a utilização das tecnologias em sala de aula tem um papel fundamental nessa nova visão de escola. O aluno pode, através de várias maneiras, buscar o conhecimento desejado. Existem inúmeros softwares educacionais

elaboradas com a finalidade de uma aprendizagem mais autônoma, voltada à curiosidade e velocidade de aprendizagem do aluno.

Os softwares educacionais tem uma fundamentação pedagógica, com a finalidade de aprendizagem. Por isso são fáceis de serem utilizados mesmo por quem não tem conhecimento prévio na utilização de programas de computador. Nesse tipo de software existem objetivos a serem atingidos e para isso, há a possibilidade de repetição e volta ao conteúdo ainda não internalizado para uma nova tentativa.(OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2001). Segundo De Grève (1975, p. 124) a repetição é um fator essencial para a aprendizagem de uma segunda língua, por isso o professor não deve acelerar esse processo e sim, estimular o aluno a seguir no seu ritmo.

O feedback também é uma característica dos softwares educativos. Esse feedback pode servir como um monitoramento da aprendizagem pelo professor. (OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2001). Segundo Lewis (2003, p. 36) a autocorreção, além de criar uma independência do aluno em relação ao professor, ajuda o aluno a memorizar alguns aspectos da língua.

Com a utilização de softwares educacionais o próprio aluno impõe um ritmo à aprendizagem, pois a cada erro, ele é estimulado a voltar e repetir o exercício.

O PORVIR (2019) site que aborda as tecnologias na educação vê o modelo de ensino atual como limitado e projeta para o futuro um aluno atuante na conquista do conhecimento, onde as tecnologias para a educação e os recursos digitais têm um papel essencial na conquista desses objetivos.

Pensar na relação que vai se estabelecer entre o professor e o aluno, nos problemas que a tecnologia pretende resolver e em qual será seu impacto para o aprendizado são questões que devem subsidiar a definição dos dispositivos, dos objetos digitais de aprendizagem e das plataformas que serão adquiridas. (PORVIR - INOVAÇÕES EM EDUCAÇÃO, 2019)

2.2 O ensino de inglês como língua estrangeira em escolas de ensino regular

Segundo Almeida Filho (1998, p.11) a aprendizagem de uma nova língua na

escola está relacionada a aspectos culturais e sociais do grupo em que vivemos.

Na nossa sociedade, aprender inglês é fundamental, quando se pensa em um mundo globalizado e tecnológico. Demonstrar ao aluno o quanto o inglês poderá ajudá-lo a participar ativamente desse mundo globalizado, pode servir de pontapé inicial para a busca de conhecimento na nova língua.

Para alcançar o sucesso na aprendizagem a vontade de aprender é um aspecto essencial na aquisição de uma segunda língua (De Grève, 1975). O aluno, estimulado a aprender, busca novas formas de alcançar seus objetivos; treina, repete, imita, e isso tudo contribui muito para a aprendizagem. A família, assim como os amigos também exercem uma influência nessa vontade de aprender. Pais e amigos fluentes em uma segunda língua servem de inspiração na busca de conhecimento. (De Grève, 1975).

De acordo com Almeida Filho (1998, p. 15) a afetividade também pode servir de motivação ou de resistência na aprendizagem dessa segunda língua. Experiências significativas podem fazer com que gradualmente a língua estrangeira se desestrangeirize e faça parte do cotidiano do aluno.

Por isso, o jogo em plataforma digital pode servir como estímulo na aprendizagem. A maior parte dos alunos na atualidade está conectada, gostam de utilizar a tecnologia e se adaptam facilmente a novas maneiras de utilizá-las.

Estudar inglês pode se tornar uma atividade prazerosa e assim fazer com que o aluno desenvolva habilidades de comunicação que possa utilizar em outras áreas do conhecimento.

Segundo De Grève (1975, p. 124) ... o estudo de uma nova língua constitui um forte estímulo para a atividade individual do pensamento, para o estabelecimento de comparações e de diferenciações.

Quando estudamos uma segunda língua buscamos uma associação com a língua mãe, e a partir de conceitos e modelos dessa língua, vamos criando novos conceitos e modelos na língua que está sendo estudada.

Ainda segundo Almeida Filho (1998,p. 12) a aprendizagem formal acontece em duas modalidades: a aprendizagem consciente, através da apresentação de regras, conceitos e modelos; e outra inconsciente, quando o aluno constrói

significados a partir de situações reais de uso da nova língua.

Na escola, na maioria das vezes, a aprendizagem do inglês consciente acontece primeiramente. Novas palavras são apresentadas ao aluno. Alguns modelos de frases prontas são demonstrados e depois treinados. Só depois da memorização dessas palavras e tópicos gramaticais, o aluno é encorajado a utilizar a língua para a comunicação, a fase inconsciente de real utilização da língua.

Selma Moura (2011,p.31) comenta que:

Em geral, o aluno exposto a situações naturais de uso da língua amplia seu vocabulário, apropria-se de estruturas linguísticas, compreende e participa de conversas, lê e infere sentidos em textos, e escreve com certa facilidade. Porém sabe-se, hoje, que o domínio da língua precisa ser alvo de instrução explícita para que esta seja analisada, compreendida e conscientemente aprendida pelo aluno, aproximando-se de um uso mais formal e padronizado.(MOURA, Selma, 2011)

Para que a aprendizagem do inglês como língua estrangeira aconteça, há muitas maneiras de abordar o processo ensino-aprendizagem. Segundo Nation (2003, p. 1) o professor deveria utilizar quatro formas de abordagem e todas as formas deveriam ter a mesma importância no dia-a-dia.

O aprendizado voltado ao conteúdo do que se lê e ouve. A maior importância estaria no significado do que o aluno lê ou ouve.

O aprendizado através da utilização da língua. O aluno produz oralmente ou através da escrita. A maior importância também estaria no significado do que está falando ou escrevendo.

A terceira modalidade seria voltada a aprendizagem de vocabulário, gramática, fonética e aspectos do discurso.

E a quarta modalidade seria o desenvolvimento da fluência, ouvindo, falando, lendo e escrevendo.

Todas essas quatro variedades proporcionam oportunidades para a aprendizagem do vocabulário. (Nation, 2003)

Selma Moura (2011, p. 29) no documento Ensinando inglês para executivos brasileiros de Carolina Olivial Trovó, também cita as quatro habilidades para a

aquisição de fluência na língua inglesa: compreensão oral (*listening*), comunicação (*speaking*), leitura (*reading*) e escrita (*writing*). Segundo ela, a fluência está relacionada a todas essas habilidades.

Os jogos educativos podem utilizar essas modalidades de aprendizagem, e desenvolver as quatro habilidades comunicativas desde que bem estruturados, utilizando-se de vocabulário dentro um contexto de comunicação. O jogo é uma ferramenta de memorização, estímulo e treino. O professor, se tiver a oportunidade de criar esses jogos pode se utilizar desse conhecimento para alcançar melhores resultados na aquisição de uma nova língua.

Outro fator muito importante para a aprendizagem do inglês é o estabelecimento de metas a serem alcançadas. O jogo em plataforma digital estabelece metas ao final de cada lista de exercícios criada pelo professor. O aluno gosta de ser desafiado, por isso se esforça para alcançar seus objetivos.

Aprender a falar inglês demanda tempo. Segundo o Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (Common European Framework of Reference for Languages – CEFR) o aluno precisa de 180 a 200 horas cumulativas de estudo para atingir um nível básico de comunicação, utilizando palavras e frases simples para conseguir se comunicar em situações do dia a dia.

Atualmente a carga horária das escolas municipais de Caçador-SC prevê nos quatro anos de ensino fundamental II menos que 200 horas de ensino em sala de aula. Se pudermos através das plataformas digitais estimular o aluno a aumentar esse tempo de contato com a língua, mais metas serão alcançadas, criando-se mais estímulo para seguir em frente.

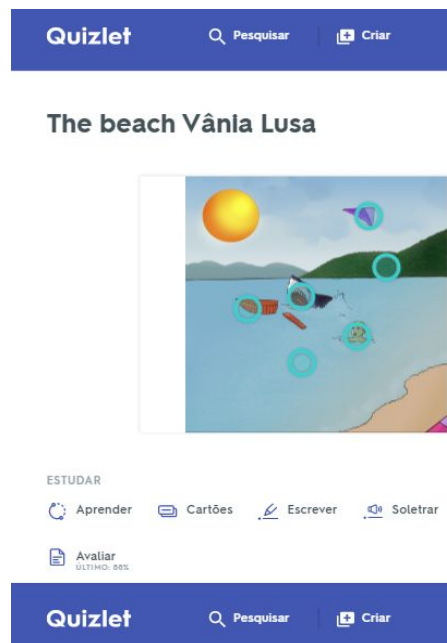
2.3 Plataforma de criação de jogos educativos

Através de uma pesquisa exploratória em busca de uma plataforma digital de criação de jogos educativos, foi encontrada a plataforma Quizlet. Ela é uma plataforma que pode ser utilizada no computador, tablet ou celular. Com ela, o professor pode criar material para qualquer assunto que possa ser aprendido através de listas de palavras com sua definição.

Existe a opção de criar uma lista de estudos a partir de um diagrama. Uma figura é escolhida e a partir dela, etiquetas são adicionadas com as palavras correspondentes ao local da etiqueta (Captura de tela 1). Uma definição ou tradução para essas palavras pode ser adicionada. Quando o aluno clica na etiqueta que só aparece como um círculo, a palavra e a definição aparecem. A partir da criação do diagrama, a plataforma transforma as etiquetas em cartões. Pode-se adicionar mais palavras para essa lista de estudos sem necessariamente inserir as etiquetas na figura.

Existe também a opção de criar uma lista de palavras ou frases com suas definições ou traduções sem o diagrama. Essa lista é transformada automaticamente pela plataforma em cartões.

Captura de Tela 1: Exemplo de diagrama que pode ser criado.



Fonte :<https://quizlet.com/br/434413888/the-beach-vania-lusa-diagram> - Rodrigo Lusa (2019)

Depois que os cartões são criados pela plataforma o aluno pode optar pelo modo estudar ou pelo modo jogar na barra de ferramentas.

A opção estudar é a mais indicada inicialmente, pois existe uma progressão na dificuldade das atividades propostas.

Também na barra de ferramentas, abaixo da opção estudar o aluno pode clicar na opção cartões. Essa opção dá acesso visual aos cartões. Clicando em cima

do cartão ele gira 180° e mostra a definição ou a tradução para a palavra ou frase que aparece do outro lado. Clicando na flecha que se encontra na parte inferior do cartão o aluno pode seguir para os outros cartões até realizar o mesmo procedimento com todos. O professor deve estimular o aluno a utilizar esses cartões até se sentir confortável e hábil para seguir em frente.

Abaixo da opção cartões, existe a opção aprender. Nela o professor pode escolher os tipos de questões que quer que o aluno exercite. Há a opção de responder escrevendo e de múltipla escolha. O professor pode optar por uma ou por ambas as formas para o aluno aprender. O idioma em que a resposta vai ser dada também pode ser escolhido. Só em português, só em inglês ou em ambos.

Se o aluno ao realizar as atividades cometer um erro, esse é mostrado e corrigido imediatamente. O acerto também é demonstrado com uma carinha feliz e palavras de incentivo. Nessa etapa, se o aluno não sabe a resposta, ele pode clicar em “Não sabe” e a plataforma explica a resposta.

Para a aprendizagem de uma língua, a pronúncia é muito importante. A plataforma tem o ícone de um auto-falante. Ao clicar nele o aluno pode ouvir a palavra ou frase pronunciada corretamente.

Existe ainda a opção escrever e soletrar. Na primeira opção a resposta será sempre escrita abaixo da pergunta; e na opção soletrar, o aluno ouve e depois escreve o que ouviu.

Para encerrar o modo aprender, existe a opção avaliar. Nesse modo o professor também pode escolher entre algumas opções de questões e de respostas. Realizada essa escolha, a plataforma cria a avaliação e depois que o aluno a responde, a plataforma a corrige, mostrando a resposta correta em caso de erro e dando uma porcentagem de acerto.

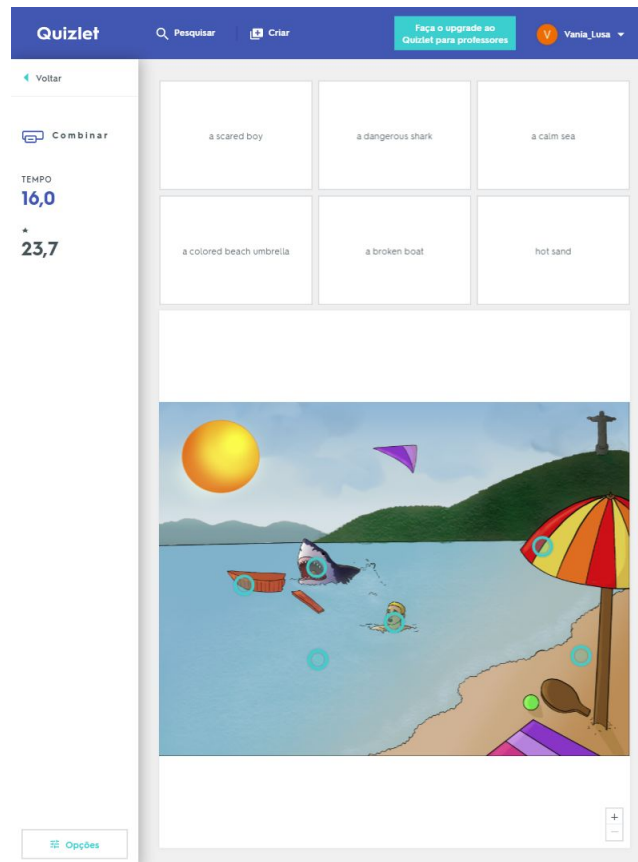
Essa avaliação corrigida pode ser impressa pelo professor.

A opção jogar pode ser estimulada a ser realizada depois que a opção estudar foi finalizada.

O primeiro jogo é de combinação (Captura de tela 2). Todas as palavras ou frases estudadas aparecem ao mesmo tempo, e o aluno deve realizar as associações corretas. Existe uma contagem de tempo para a realização da

atividade, e o aluno é estimulado a conseguir o melhor tempo no jogo.

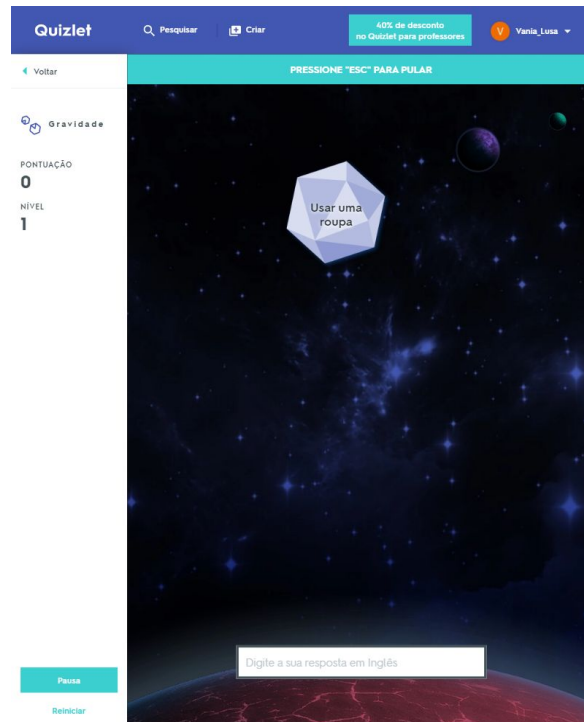
Captura de Tela 2: Jogo/ combinar



Fonte <https://quizlet.com/431517344/match> (2019)

O outro jogo é o da gravidade (Captura de tela 3). Meteoros com as perguntas aparecem no vídeo. O aluno deve responder antes que o meteoro atinja a terra. Se o aluno não acertar, a resposta correta aparece imediatamente na tela. A cada dois erros de um meteoro vermelho a terra é destruída.

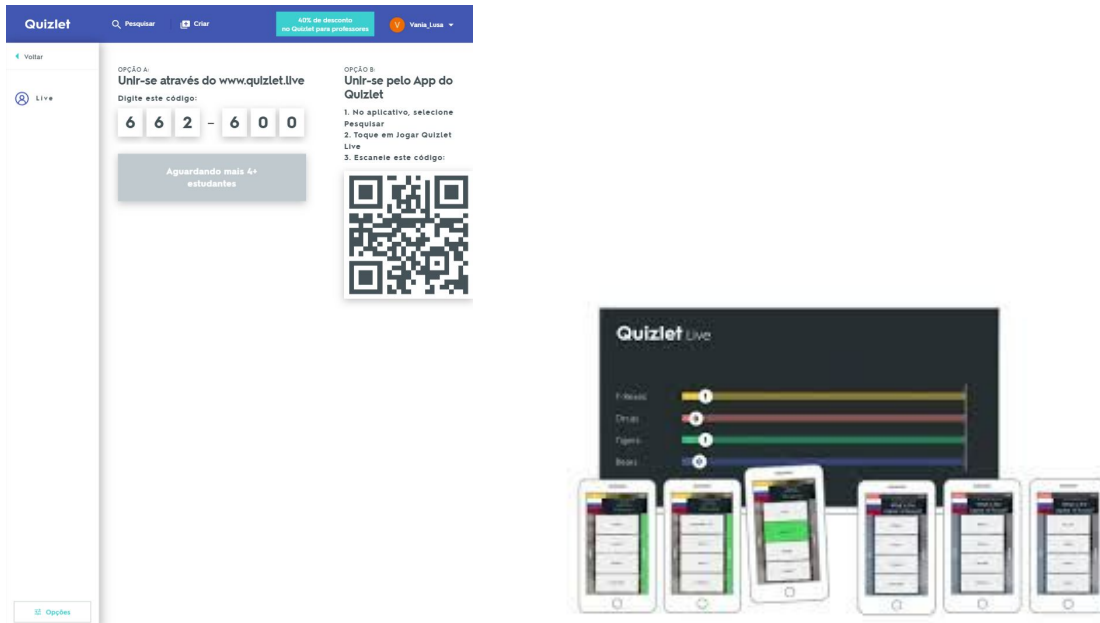
Captura de Tela 3 : Jogo/ gravidade



Fonte: <https://quizlet.com/431517344/gravity> (2019)

A última opção de jogo é chamada de Quizlet Live (Captura de tela 4). O aluno pode acessar o jogo através de um código numérico de acesso ou através de um código QR. A plataforma monta de duas a três equipes que jogarão umas contra as outras. Cada aluno recebe algumas cartas com opções de respostas. Para cada pergunta, nem sempre o aluno terá a resposta nas suas cartas. Ele só deverá clicar na carta se tiver a opção de resposta correta. Todos da equipe devem contribuir, já que às vezes só um da equipe terá a resposta correta. A comunicação entre os membros da equipe é essencial. Se o aluno errar a opção correta também é visualizada. Ao final do jogo há o ranking com os ganhadores.

Captura de Tela 4: Jogo/ quizlet live



Fonte :<https://quizlet.com/431517344/live> (2019)

Todas essas atividades têm acesso gratuito para o professor e ao aluno. As listas de estudos podem ser compartilhadas se o autor permitir. Se o professor quiser, poderá fazer um upgrade dentro da plataforma que é pago. Com o upgrade o professor pode ter acesso ao progresso dos alunos bem como às suas dificuldades. Existem mais opções de customização de imagem e áudio e mais opções no Quizlet Live. Os diagramas podem ser montados com um número ilimitado de etiquetas. Os anúncios podem ser removidos e existe a opção quizlet off-line, que pode ser muito interessante para escolas com grande número de alunos e sinal de internet fraco.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a elaboração deste artigo, partiu-se de uma pesquisa bibliográfica relacionada à aprendizagem do inglês como língua estrangeira e a importância da motivação para a aquisição de léxico e a internalização de gramática. Também buscou-se descrever os tipos de abordagens que podem ser realizadas em sala de aula para treinar as habilidades fundamentais na aprendizagem do inglês como língua estrangeira.

Paralelamente foi realizada uma pesquisa bibliográfica quanto à utilização de tecnologias digitais educacionais em sala de aula e como essas tecnologias influenciam a maneira de ensinar nos dias atuais.

Buscou-se através de pesquisa exploratória de campo, conhecer plataformas de criação de jogos educativos que se adaptassem ao ensino de inglês para serem utilizadas em sala de aula com alunos de ensino fundamental II.

Uma plataforma digital foi selecionada observando-se alguns critérios, como: layout, facilidade de utilização por parte do professor e aluno, tipos de atividades propostas e habilidades treinadas nessas atividades. Depois partiu-se para uma descrição de alguns recursos e funcionalidades da plataforma escolhida e algumas sugestões para os professores.

A última parte da pesquisa foi realizada diretamente com os alunos, testando a funcionalidade real da plataforma nas aulas de inglês do ensino fundamental II, para depois apresentar os resultados, levando-se em conta a viabilidade da utilização da plataforma, suas vantagens e suas fragilidades.

Nas discussões buscou-se analisar os pontos positivos e negativos da plataforma, as habilidades nela treinadas e sugerir algumas atividades que pudessem ser utilizadas nas aulas de inglês pelos professores de ensino fundamental II, além de analisar a real viabilidade de construção dos jogos em plataforma digital por parte dos professores e se elas podem ser úteis no processo de aprendizagem do inglês.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das quatro habilidades que devem ser desenvolvidas para a aquisição da língua inglesa, a plataforma Quizlet foi analisada. Quanto à compreensão oral (*listening*), leitura (*reading*) e escrita (*writing*), a plataforma treina essas habilidades a partir de palavras isoladas, preferencialmente ou de frases curtas. A plataforma não é indicada para a apresentação de textos longos. A partir do vocabulário apresentado, o aluno é estimulado a ler, escrever e a entender o que ouve.

A habilidade de comunicação só pode ser treinada a partir de uma

intervenção do professor, estimulando o aluno a repetir os enunciados em voz alta para o treino da pronúncia e articulação das palavras.

Quanto às formas de abordagem, a plataforma é mais voltada para a aprendizagem de vocabulário. A aprendizagem acontece a partir da escrita e leitura das palavras para memorização e combinações. Para a aprendizagem do inglês e sua utilização com eficácia, a memorização de vocabulário é fundamental, tanto para a compreensão oral e escrita quanto para a compreensão auditiva e leitura. A plataforma pode auxiliar muito no processo de aquisição de vocabulário.

Os pontos positivos verificados dentro da plataforma são a criação das listas de estudos pelo professor que servem como ferramenta de auxílio na memorização de palavras, pois há várias atividades de tradução com uma progressão da dificuldade. Todas essas atividades dão um feedback em caso de erro e solicitam a correção do mesmo. O layout da plataforma é similar ao layout da plataforma Kahoot. Porém, Quizlet.com tem além da opção do jogo online, mais dois jogos e a opção “aprender”, o que a torna mais completa do que a plataforma Kahoot.

Os jogos são desafiadores e estimulam a aprendizagem. O jogo de combinação é um jogo em que um aluno compete contra o outro ou contra si mesmo, tentando bater um recorde de tempo. Se o aluno acertar tudo, consegue as combinações mais rápido.

O segundo jogo é o da gravidade. Esse jogo treina a escrita das palavras e também é uma corrida contra o tempo. Quanto mais o aluno erra, mais tempo leva, e o planeta pode até “explodir”. Nenhum aluno quer que isso aconteça e assim se esforça muito para acertar.

O terceiro jogo é o Quizlet Live. Nele a velocidade não é o mais importante,, mas sim a cooperação entre os membros da equipe, já que somente algumas pessoas terão a resposta certa. É um jogo interessante, que necessita de muita atenção. O ranking é um atrativo para os alunos buscarem aprender cada vez mais.

Alguns aspectos não tão positivos da plataforma são a necessidade de utilizar uma definição para as palavras propostas nas listas de estudos, mesmo utilizando o diagrama, para poder jogar o jogo da gravidade. Segundo De Grève (1975, p. 119), o professor de língua estrangeira só deverá utilizar a língua que está sendo

estudada em sala, fazendo uma separação entre língua materna e língua-objetivo. Frases longas também não são adequadas para o jogo da gravidade, já que o tempo de escrita é fundamental nessa atividade.

O Quizlet é uma ferramenta que não deixa muita margem de criação para o professor, mas nem por isso deixa de ser interessante e funcional. A criação dos exercícios e jogos é automática e não requer muito tempo.

Quanto à aprendizagem do inglês, não há dúvidas de que a ferramenta pode auxiliar muito na memorização das palavras, na escrita e na acuidade auditiva por parte dos alunos. Além disso, ela pode estimular o aluno a aprender mais.

O feedback dos alunos foi muito positivo em relação à utilização da plataforma. Observou-se o interesse na realização das atividades de estudo e um interesse ainda maior nos jogos.

Foi realizada uma pesquisa de opinião após a utilização da plataforma pelos alunos. A plataforma foi utilizada com os alunos dos ensino fundamental II. Mais de 80% deles acreditam que a plataforma auxiliou na aprendizagem de vocabulário, e quase 70% afirmam que estudaria mais inglês com o auxílio da plataforma ao invés da aula tradicional ou de outras plataformas conhecidas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo teve início a partir de um questionamento a respeito da viabilidade em criar material didático em plataformas digitais no formato de jogos para alunos de inglês.

Depois de uma pesquisa exploratória, encontrou-se a plataforma quizlet.com. Além de criar material didático em formato de jogos, a plataforma estimula a aprendizagem e treina a escrita e a leitura de palavras, auxiliando muito na memorização, fator indispensável na aquisição de uma segunda língua. A plataforma foi aplicada apenas no ensino fundamental II, porém, ela pode ser utilizada por alunos em todos os níveis do ensino básico.

O referencial teórico foi pautado a partir da utilização das tecnologias em sala de aula e como elas podem auxiliar no processo de aprendizagem.

A aquisição de fluência em inglês, quando se aborda o ensino formal em sala de aula, precisa de muita participação do aluno, empenho e vontade. As tecnologias de educação e principalmente os jogos podem ter uma influência positiva nessa aprendizagem.

A plataforma atende as necessidades de sala de aula para desenvolver as habilidades propostas dentro do ensino da língua inglesa.

A escola está mudando, o aluno já mudou, não é mais um ser passivo em sala, mas sim o autor da aprendizagem. Cabe aos professores contribuir para que o aluno aproveite todo o seu potencial, sem medo das tecnologias, que vieram para ficar, para auxiliar, para estimular e para fazer da aprendizagem uma grande diversão.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de . **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. 2 ed. Campinas, SP:Pontos,1998.
- BRITISH COUNCIL - Quadro Comum Europeu de Referência para Línguas Disponível em <https://www.britishcouncil.org.br/quadro-comum-europeu-de-referencia-para-linguas-cefr>. Acesso em: 29 set. 2019.
- COSTAS , José Manuel Moran . Contribuição das tecnologias para a transformação da educação. **Revista Com Censo** , v. 5 , n.3, ago. 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/08/Entrevista_Tecnologias_Moran_Com_Censo.pdf. Acesso em 28 ago. 2019.
- DE GRÈVE, Marcel. **Linguística e ensino de línguas estrangeiras**. São Paulo, Pioneira, 1975.
- MOURA, Selma. O que é fluência. In: TROVÓ, Carolina Olivial , **Ensinando inglês para executivos brasileiros**. São Paulo : Ed. do Autor, 2011. Disponível em https://educacaobilingue.files.wordpress.com/2012/04/ensinando_ingles_excutivos-brasileiros.pdf / Acesso em 01 out. 2019.
- NATION, Paul. **Como estruturar o aprendizado de vocabulário**. 1 ed. São Paulo: Special Book Services Livraria, 2003. (Portfolio SBS: reflexões sobre ensino de idiomas; 05).
- OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, J; MOREIRA, M. . **Ambientes Informatizados de Aprendizagem** : Produção e avaliação de software educativo. Campinas , SP : Papyrus , 2001.

PORVIR - INOVAÇÕES EM EDUCAÇÃO. Disponível em
:<http://porvir.org/especiais/tecnologia/> Acesso em 28 ago. 2019.

QUIZLET.COM. Disponível em <https://quizlet.com/>. Acesso em: 29 set. 2019.

TAJRA, Sanmya Feitosa . **Informática na Educação** : Novas Ferramentas Pedagógicas para o Professor na Atualidade. 9 ed. Revisada , Atualizada e Ampliada. São Paulo: Érica , 2012.